ROBOCOP

Patrolman Murphy was the 32nd cop to be gunned down in Detroit since Security Concepts Inc. took control of the police department. It was the opportunity OCP had been waiting for....They took what was left of Murphy and turned him into a deadly killing machine with a reinforced titanium body, an erased memory and a programmed mind. However they could not completely wipe out the memory of his horrific ordeal and he sets out to track down the gang responsible. In this game you are Robocop! You are the future of law enforcement.

SPECTRUM LOADING

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone control and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

+3 DISK

Set up system and switch on as described in your instructions manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically

NOTE:

128k	one load
48K	three loads. - On the 48K Spectrum this game load in 3 parts. When each part has finished loading, stop the tape so the next part can be loaded when you are ready.

AMSTRAD LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC664 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

DISK—CPC664 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press RETURN the game will now load automatically.

NOTE: This is a multi-load game, follow on screen instructions.

AMSTRAD CONTROLS

JOYSTICK PORT 1 OR KEYBOARD

Q	UP
A	DOWN
K	LEFT
L	RIGHT
SPACE	FIRE/PUNCH
S	PAUSE

SPECTRUM CONTROLS

Kempston

Sinclair — Port 1

Keyboard fully redefinable

Default keys are:

Q	UP
A	DOWN
K	LEFT
L	RIGHT
SPACE	FIRE/PUNCH
S	PAUSE

FIRE will normally fire a bullet. However if there is a villain next to him, Robocop will punch him thereby conserving ammunition.

COMMODORE LOADING

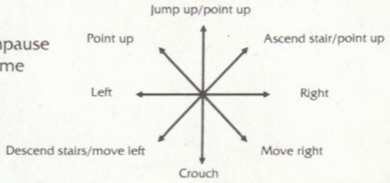
Position the cassette in you Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the programm into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.
Multiload game

CONTROLS

Space bar	Pause/unpause
Run/stop	Abort game



GAMEPLAY

Armed with a standard police pistol you seek out the criminals responsible for Murphy's death. You can then collect capsules giving you more ammunition, better fire power or three way bullets. You can also pick up baby food to give you extra energy.

L 1	First patrol in Detroit. Encounter criminals who try to stop you.
L 2	A woman is being attacked - you must intervene. Attempt to shoot the attacker and avoid hitting the poor helpless hostage.
L 3	Second patrol with more offensive criminals
L 4	Try to match up photofit parts along with the photograph already supplied to you. If a successful match is made, you will discover the name of the man responsible for Murphy's killing.
L 5	You receive information which enables you to locate the rest of the gang. You stumble across a drug factory full of heavily armed thugs who will stop at nothing to prevent you arresting them.
L 6	After clearing up the drug factory you, go on to arrest Dick Jones, the mastermind behind the gang, at OCP headquarters. However directive 4 of Robocop's program prevents you from acting against a senior officer of OCP. You are disarmed and left to fight the robot ED209 with your bare steel fists.
L 7	Use lifts to escape from OCP.
L 8	Try to outwit the desperate criminals as you become a fugitive from them.
L 9	If you make it this far you confront OCP's board of directors with the evidence of Dick Jones' crimes. In a desperate effort to escape he takes the President hostage. The president sacks him on the spot, directive 4 is overridden and you may shoot him. But be careful not to hit the President himself!

STATUS AND SCORING

Score, time remaining and energy displayed at top of screen.
20 points for hitting a bad guy
50 points for killing a bad guy
250 points for collecting capsule
Special bonus for completing a level.

HINTS AND TIPS

1. Conserve ammunition
2. Criminals will always attack you at the same points. Remember these positions to gain the initiative.
3. On hostage screens, try to anticipate the movement of villains for an easier shot.

THIS PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your stat..tory rights.

CREDITS

Programming by John Meegan
Graphics by Stephen Thomson & Dawn Drake
Music by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward

SPECTRUM & AMSTRAD

Programming by Mike Lamb
Graphics by Dawn Drake
Music by Jonathan Dunn
Produced by Jon Woods

ROBOCOP

L'agent Murphy en service de ronde est le 32 policier à être abattu à Détroit depuis que Security Concepts Inc contrôle les services de police. C'était l'occasion que OCP attendait.... Ils s'emparèrent des restes de Murphy et le transformèrent en une redoutable machine à tuer au corps de titane renforcé dont ils effacèrent la mémoire et programmèrent l'esprit. Cependant, ils n'ont pas totalement réussi à faire disparaître de sa mémoire le souvenir de son horrible aventure et il décide de traquer le gang responsable. Dans ce jeu, vous êtes Robocop et vous représentez la seule chance de faire respecter la loi.

AMSTRAD CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont éte connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite. taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE — CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE — CPC 664 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN" DISC et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

LEVIER AU PORT 1 OU CLAVIER

Q	HAUT	L	DROITE
A	BAS	SPACE	FEU/COUP DE POING
K	GAUCHE	S	PAUSE

FEU normalement, une balle tirée. Cependan, s'il y a un bandit à côté de lui, Robocop lui donne un coup de poing, economisant par là-même ses munitions.

COMMODORE

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

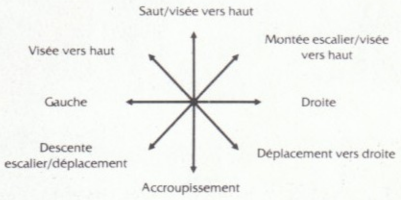
DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

Jeu à chargement multiple

COMMANDES

Espace
Run/stop
Pause/reprise du jeu
Abandon du jeu



COMMENT JOUER

Armé d'un pistolet de police normal, vous recherchez les criminels responsables de la mort de Murphy. Vous pouvez alors collecter des capsules qui vous donneront plus de munitions, une puissance de tir supérieure ou des balles triple action. Vous pouvez aussi ramasser de la nourriture pour bébé car elle augmentera votre énergie.

N 1 Première patrouille à Détroit. Vous rencontrez les criminels qui tentent de vous arrêter.

N 2 Une femme se fait attaquer - vous devez intervenir. Essayez de tirer sur l'attaquant tout en évitant de toucher la pauvre otage sans défense.

N 3 Deuxième patrouille avec des criminels supplémentaires.

N 4 Comparez des parties de portrait-robots avec une photo qu'on vous a déja fournie. Si vous arrivez à reconstituer le portrait, vous découvrirez du meurtrier de Murphy.

N 5 Il vous est communiqué des informations qui vous permettent de localiser le reste de la bande. Vous tombez sur un laboratoire de drogue rempli de voyous armés jusqu'aux dents qui n'hésiteront pas à employer tous les moyens pour vous empêcher de les arrêter.

N 6 Après avoir nettoyé le laboratoire de drogue, il vous faut arrêter Dick Jones, le cerveau du gang, aux quartiers généraux de OCP. Cependant, la règle 4 du programme de Robocop vous empêche d'agir contre un officier supérieur de OCP. Vous êtes désarmé et vous devez combattre le robot ED209 avec vos seuls poings d'acier.

N 7 Echappez-vous de OCP en utilisant les ascenseurs.

N 8 Essayez de déjouer les plans des criminels désespérés durant votre fuite.

N 9 Si vous parvenez jusqu'ici, vous présentez à la direction de OCP les preuves des crimes de Dick Jones. Au cours d'une tentative de fuite désespérée, il prend le Président en otage. Le président le licencie sur le champ, la règle 4 est annulée et vous pouvez l'abattre, mais faites attention de ne pas toucher le Président lui-même!

STATUT ET SCORE

Score, temps restant et énergie sont affichés en haut de l'écran.

Vous obtenez:

20 points quand vous touchez un voyou

50 points quand vous le tuez

250 points quand vous collectez une capsule

Un bonus spécial quand vous terminez un niveau.

CONSEILS UTILES

1. Conservez des munitions.
2. Les criminels vous attaqueront toujours aux mêmes endroits. En vous souvenant de ces positions, vous pourrez prendre l'initiative.
3. Sur les écrans d'otages, essayez de faciliter votre tir en anticipant le mouvement des bandits.

GENERIQUE

Programmation de John Meegan
Graphique de Stephen Thomson et Dawn Drake
Musique de Jonathan Dunn
Produit par D C Ward

AMSTRAD

Programmation de Mike Lamb
Graphique de Dawn Drake
Musique de Jonathan Dunn
Produit par Jon Woods

ROBOCOP

Der Streifenpolizist Murphy war der 32. Ordnungshüter, der in Detroit niedergeschossen wurde, seit die Firma OCP die Leitung der städtischen Polizei übernommen hatte. Damit bot sich eine Gelegenheit, auf die man bei der OCP schon lange wartete. Die Wissenschaftler nahmen das, was von Murphys Körper noch übrig geblieben war und verwandelten ihn in einen Cyborg, eine tödliche Kampfmaschine mit einem Körper aus verstärktem Titan, löschten sein Gedächtnis und programmierten sein Gehirn völlig neu. Allerdings war die Löschung des Gedächtnisses nicht so geglückt wie geplant, und Murphy machte sich daran, die Bande, die ihn auf dem Gewissen hatte, zur Strecke zu bringen. Sie übernehmen in dieser Geschichte die Rolle von ROBOCOP, der zukünftigen Antwort auf das organisierte Verbrechen.

LADEANWEISUNGEN — CPC

KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER- Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC664 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder gemäß der Computer-Bedienungsanleitung an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein und gegen Sie |TAPE gefolgt von RETURN ein. Dann geben Sie RUN" ein und drücken erneut die RETURN-Taste. Befolgen Sie die dann erscheinenden Bildschirmanweisungen..

CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG FÜR CPC

JOYSTICK-ANSCHLUSS 1 ODER TASTATUR

Q	AUFWÄRTS
A	ABWÄRTS
K	LINKS
L	RECHTS
LEERFELD	FEUERN/SCHLAGEN
S	PAUSE

Mit FEUERN Sie normalerweise Ihre Waffe. Whenn der Gegner jedoch in Reichweite steht, schlägt Robocop nach ihm, um keine Munition zu verschwenden.

COMMODORE

LADEANWEISUNGEN

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

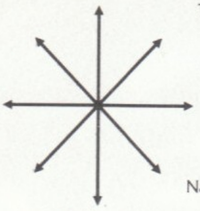
DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

Beachten Sie bitte, daß das Spiel in mehreren Teilen geladen wird.

STEUERUNG

Leertaste	Pause/Weiter
RUN/STOP	Spielabbruch



DAS SPIEL

Bewaffnet mit einer normalen Polizeiwaffe suchen Sie nach den Verbrechern, die für Murphys Tod verantwortlich sind. Dabei können Sie Kapseln aufsammeln, die Ihnen entweder mehr Munition, bessere Feuerkraft oder Streuschüsse verschaffen. Außerdem können Sie "Babynahrung" finden, die Ihnen zusätzliche Energie verschafft.

R 1: Ihre erste Patrouille in Detroit. Bekämpfen Sie die Verbrecher, die sie aufzuhalten versuchen.

R 2: Eine Frau wird angegriffen und Sie müssen einschreiten. Versuchen Sie den Angreifer zu treffen, ohne das Opfer zu verletzen.

R 3: Die zweite Patrouille, bei der Sie mehr Verbrechern begegnen.

R 4: Versuchen Sie Bildteile mit den Fotografien zu kombinieren, die Sie bereits erhalten haben. Finden Sie ein passendes Teil, erhalten Sie den Namen des Mannes, der für den Mord an Murphy verantwortlich ist.

R 5: Sie erhalten Informationen, mit denen Sie den Rest der Verbrecherbande aufspüren können. Sie geraten in eine Drogenfabrik voller schwerbewaffneter Gauner, die vor nichts zurückschrecken, um Sie an ihrer Verhaftung zu hindern.

R 6: Nachdem Sie in der Drogenfabrik aufgeräumt haben, müssen Sie Dick Jones, den Kopf der Verbrecherbande, im OCP Hauptquartier verhaften. Allerdings hindert eine Sicherheitsschaltung in Ihrem Gehirn, die Direktive 4, Sie daran, gegen leitende Mitglieder der OCP vorzugehen. Sie werden entwaffnet und müssen den gegnerischen Roboter ED209 mit Ihren bloßen Stahlfäusten bekämpfen.

R 7: Flüchten Sie mit Hilfe der Aufzüge aus dem OCP Hauptquartier.

R 8: Versuchen Sie den verzweifelten Verbrechern zu entkommen, die Sie jetzt jagen.

R 9: Haben Sie es bis hierhin geschafft, können Sie jetzt den Aufsichtsrat der OCP von Dick Jones Machenschaften überzeugen. Bei seinem Fluchtversuch nimmt dieser den Präsidenten der Gesellschaft als Geisel. Der Präsident aber feuert Dick Jones auf der Stelle, so daß die Direktive 4 für ihn keinen Schutz mehr bedeutet und Sie ihn erschießen können. Achten Sie aber darauf, daß Sie dabei den Präsidenten nicht verletzen.

STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Punkte, verbleibende Zeit und Energie werden oben auf dem Bildschirm eingeblendet.

Treffen Sie einen Verbrecher, erhalten Sie 20 Punkte

Töten Sie ihn, bekommen Sie 50 Punkte

Wenn Sie eine Kapsel finden, bringt das 250 Punkte

Ist eine Runde beendet, erhalten Sie einen Bonus.

TIPS UND TRICKS

1. Sparen Sie Munition und heben Sie sich die stärkeren Waffen für Zeitpunkte auf, an denen sie Ihnen erforderlich scheinen.
2. Die Verbrecher werden Sie immer an denselben Stellen überfallen. Merken Sie sich solche Orte, damit Sie zuerst die Initiative ergreifen können.
3. Werden Geiseln genommen, versuchen Sie die Bewegungen der Gegner vorauszuahnen, damit Sie besser treffen.

DANKSAGUNGEN

Programmiert von John Meegan
Grafiken von Stephen Thomson und Dawn Drake
Musik von Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Übersetzung AGC

CPC

Programmiert von Mike Lamb
Grafiken von Dawn Drake
Musik von Jonathan Dunn
Produziert von Jon Woods
Übersetzung AGC

ROBOCOP

Il poliziotto Murphy era il trentaduesimo poliziotto ad essere ucciso a colpi di pistola in Detroit da quando Security Concepts Inc. aveva preso il comando del dipartimento di polizia. Era questa l'occasione che l'OCP aveva atteso con ansia.... Avevano preso quel che era rimasto di Murphy, per trasformarlo in una marchingegno mortale con un corpo di titanio rinforzato, con una nuova memoria e una mente programmata. Non erano stati però capaci di eliminare tutti i ricordi della sua terribile esperienza, e perciò questo poliziotto automatizzato decide di scovare la banda responsabile dell'uccisione di Murphy. In questo gioco voi siete Robocop! Voi siete il poliziotto del futuro.

CARICAMENTO

Inserite la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia riavvolta fino all'inizio. Assicuratevi che tutti i fili siano collegati. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguite le istruzioni su schermo - PREMETE PLAY SUL NASTRO. Questo programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128 scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

DISCO

Selezionate la modalità 64. Accendete l'unità disco ed inserite il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD "*",8,1 (RETURN); lo schermo di introduzione apparirà ed il programma si caricherà automaticamente.

Gioco a caricamento multiplo

CONTROLLI

Barra di spaziatura — Pausa on/off
Run/stop — Abbandono del gioco



ESECUZIONE DEL GIOCO

Siete alla ricerca dei criminali responsabili per la morte di Murphy, armato con una pistola standard da poliziotto. Potete collezionare capsule per ottenere un maggior numero di munizioni, per sparare meglio e per avere proiettili tridirezionali. Potete anche raccogliere il cibo per bimbi per incrementare la vostra energia.

L 1 La prima pattuglia in Detroit. Vi trovate di fronte a criminali che cercano di fermarvi.

L 2 Una donna sta per essere attaccata - dovete intervenire. Cercate di sparare all'aggressore ed evitate di colpire il povero ostaggio indifeso.

L 3 La seconda pattuglia con altri criminali aggressivi

L 4 Cercate di far combaciare le parti di un idendikit con l'aiuto di una fotografia che vi è stata fornita. Se ci riuscite, scoprirete il nome dell'uomo responsabile per l'uccisione di Murphy.

L 5 Potete ricevere informazioni che vi faranno scovare il resto della banda. Avanzate a tentoni in una fabbrica farmaceutica piena di gangster armati fino ai denti che faranno di tutto per evitare di essere arrestati.

L 6 Dopo aver ripulito la fabbrica farmaceutica, avanzate per arrestare Dick Jones, il cervellone della banda, al quartier generale dell'OCP. La direttiva no 4 del programma di Robocop vi impedisce però di disobbedire ad un ufficiale di grado più elevato dell' OCP. Siete disarmato e dovrete combattere contro il robot ED209 soltanto con l'aiuto dei pugni di acciaio.

L 7 Usate l'ascensore per sfuggire all'OCP.

L 8 Cercate di farla in barba ai criminali mentre cercate di sfuggire dalle loro grinfie.

L 9 Se riuscite ad arrivare a questo livello vi troverete di fronte al consiglio direttivo con la prova dei reati di Dick Jones. Nel tentativo disperato di scappare, prendete il Presidente come ostaggio. Il presidente vi licenzia in tronco; la direttiva no 4 non ha più valore, e perciò potete sparare ai criminali. Ma badate di non colpire il presidente!

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il punteggio, il tempo a disposizione e l'energia vengono mostrati sulla parte alta dello schermo.

20 punti quando colpite un criminale

50 punti quando uccidete un criminale

250 punti quando collezionate una capsula

Premio speciale quando completate un livello

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. Conservate le munizioni
2. I criminali vi attaccheranno sempre allo stesso punto. Ricordate queste posizioni per prendere l'iniziativa.
3. Sugli schermi degli ostaggi, cercate di anticipare il movimento dei farabutti per sparare con più facilità.

CREDITI

Programmato da John Meegn
Grafici di Stephen Thomson e Dawn Drake
Musica di Jonathan Dunn
Prodotto da D.C.Ward

ROBOCOP

Patrullipoliisi Murphy oli kolmanneskymmenestoinen poliisi ammuttuna kuoliaaksi Detroitissa, sen jälkeen kun Security Concepts Inc. oli ottanut hallintaansa kaupungin poliisivoimat. Tämä tarjosi tilaisuuden, jota OCP oli hartaasti odottanut...Se, mitä oli jäljellä Myrphystä ampumisen jälkeen, otettiin käytettäväksi, ja hänen ruumiistaan tehtiin kuolettava tappokone, joka vahvistettiin titaanilla, muisti pyyhittiin puhtaaksi ja aivot tietokoneohjelmoitiin. Oli kuitenkin mahdotonta pyyhkiä Murphyn muistista kokemusta, jossa hän oli ollut rikollisten maalitauluna, ja niinpä hän ajamaan takaa gängiä, joka oli vastuussa ampumisesta. Sinusta tulee tämän pelin ajaksi Robocop! Tehtävänäsi on olla lakien ylläpitäjänä.

LATAUS

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että sen tekstipuoli on ylöspäin, ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki kytkennät on suoritettu. Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA NAUHURIN PAINIKETTA PLAY. Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. Kun kysymyksessä on C128, lataustyyppinä on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64 suhteen annettuja ohjeita.

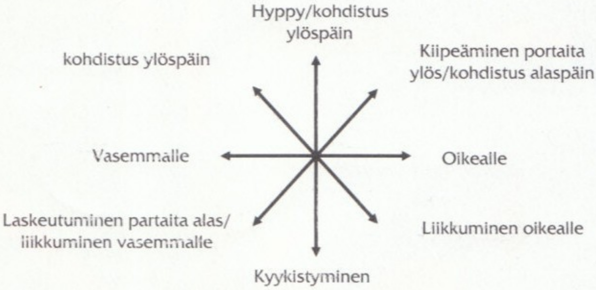
LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema päälle ja asenna ohjelma levyasemaan. Otsikon ollessa ylöpäin kirjoita LOAD "*", 8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy kuvaruutuun ja ohjelma latautuu automaattisesti.

Monilatauspeli

SÄÄTIMET

Välinäppäin	Pelin keskeytys/pelin jatkaminen
Run/stop	Lopeta peli



PELIN KULKU

Standardiila poliisin ampuma-aseella varustettuna olet etsimässä rikollisia, jotka ovat vastuussa Murphyn kuolemasta. Sinun on mahdollista hankkia kapsuleita, joiden avulla saat lisäammuksia, tehokkaamman tulitusvoiman ja kolmeen suuntaan ampuvia ammuksia. Voit myös hankkia nautittavaksesi vauvan ruokaa, josta saat lisäenergiaa.

T 1 Etsintäkierrokseliasi Detroitissa törmäät rikolliseen, joka haluaa pysäyttää etsintäsi.

T 2 Todistat hyökkäystä naisen kimppuun - velvollisuutenasi on naisen puolustaminen. Yrität ampua ahdistajan, mutta varo ettet osu avuttomaan uhriin.

T 3 Toisen etsintäkierros, jonka aikana tapaamasi rikolliset ovat yhä uhkaavampia.

T 4 Yritä sovittaa yhteen palaset sen kuvan mukaiseksi, joka on käytössäsi. Jos onnistut yhdistämään ne oikealla tavalla, saat selville sen miehen nimen, jka on syyllinen Murphyn tappamiseen.

T 5 Sinulle annetaan informaatiota, jonka avulla pystyt löytämään muut gängin jäsenet. Tiellesi osuus huumausainetehdas, joka on täynnä aseistettuja roistoja, jotka käyttävät kaikkia mahdollisia keinoja välttääkseen pidätystä.

T 6 Tehtyäsi selvää huumausainetehtaasta, tarkoituksenasi on pidättää OCP:n päämajassa majaileva Dick Jones, joka on gängin taustavoima. Robocop-ohjelman säännös 4 ei salli syytteen nostamista OCP:n hallituksen johtohenkilöitä vastaan. Näin ollen sinut riisutaan aseista ja jätetään tappelemaan robotin ED209 kanssa apunasi vain paljaat rautanyrkkisi.

T 7 Käytä hissejä paetaksesi OCP:stä.

T 8 Yritä petkuttaa sinua ahdistavat rikolliset joutuessasi pakenemaan heitä.

T 9 Jos pääset näin pitkälle, sinulla on tilaisuus esittää OCP:n hallitukselle todistukset Dick Jonesin rikkomuksista. Yrittäessään paeta tämä ottaa pankkivangiksi organisaation presidentin. Presidentti antaa hänelle potkut virasta välittömästi, jolloin säännös 4 kumoutuu ja sinä voit ampua Dick Jonesin. Varo kuitenkin, että et pamauta päiviltä presidenttiä!

STATUS JA TULOKSET

Tulokset, käytettävissäsi oleva aika ja energia ilmoitetaan näytön yläosassa.

Saat 20 pistettä rikolliseen osumisesta50 pistettä rikollisen tappamisesta

250 pistettä kapsulin hankinnasta

Lisäpisteitä annetaan, kun olet päässyt kyseisen tason loppuun

NEUVOJA JA VIHJEITÄ

1. Säästä ammuksia ja käytä suurtehoisia aseita ainoastaan silloin kun se on välttämätöntä.
2. Rikolliset hyökkäävät aina kimppuusi samoissa paikoissa. Pane nämä mieleesi, niin että voit ottaa etulähtöä.
3. Yritä arvata roistojen liikkumissuunta pankkivankinäytössä saadaksesi paremman osuman.

TEKIJÄT

Ohjelmointi: John Meegan
Grafiikka: Stephen Thomson ja Dawn Drake
Musiikki: Jonathan Dunn
Tuottaja: D. C. Ward